

## 南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0N1A201
課程中文名稱	3D 互動設計
課程英文名稱	3D Interactive Design
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	夜四技多樂二甲
任課教師	徐芳真
上課教室(時間)	週五第 12 節(T0709) 週五第 13 節(T0709) 週五第 14 節(T0709)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	以 3D 引擎為基礎，教導學生開發 3D 互動介面之基礎知識，使學生瞭解 3D 互動設計所牽涉的技術範疇與開發過程，培養實作虛擬實境、互動展示的基本能力。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.培養 3D 媒體處理能力，--，2 實務技能 2.培養 3D 場景設計能力，--，2 實務技能 3.培養 3D 互動介面設計能力，--，2 實務技能 4.培養 3D 互動腳本程式設計能力，--，2 實務技能
中文課程大綱	1. 3D 引擎基礎介紹 2. 玩家角色製作 3. 使用碰撞檢測製作互動效果 4. 預製元件、集合元件和抬頭顯示 5. 實體物件和剛體 6. 粒子系統 7. 期中進度發表 8. 遊戲選單設計 9. 遊戲細部設計 10. 遊戲發佈與分享

	11.遊戲測試與未來研究 12.期末專題討論 13.期末遊戲專題成果發表
英/日文課程大綱	1. Introduction of 3D game engine. 2. Design of game roles. 3. Applying the collider to form interaction. 4. Prefab and collective components. 5. Game object and rigidbody. 6. Particle system. 7. Progress report at mid-term. 8. Design of game menu. 9. Design of the details. 10. Publication of game project. 11. Test of game. 12. Discussion of the final project. 13. Presentation of the final project.
課程進度表	1. unity 介面環境介紹 2. unity C#常用語法介紹 3. 3D 遊戲案例 4. 期中進度報告 5. 期末遊戲報告
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 培養 3D 媒體處理能力，課堂講授實作演練，作業課堂展演課堂展演 培養 3D 場景設計能力，課堂講授實作演練，作業 培養 3D 互動介面設計能力，課堂講授實作演練，作業 培養 3D 互動腳本程式設計能力，課堂講授實作演練，作業
指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	1. 出席率 10% 2. 平時作業 30% 3. 期中 30%

4. 期末 30%

上課請勿使用手機、作業每遲交一周打九折，若作業正確遲交最低有 60，若不正確則更低。